

Competencias Digitales para docentes

Propuesta de curso

Docente: Marco Carlos Avalos R.	CV del facilitador
Dirigido a: Docentes con conocimiento básico del uso de la computadora	Portafolio de contenidos del facilitador
Total horas: 40 horas	

Objetivo: Identificar las competencias digitales que requiere la docencia para diseñar estrategias pedagógicas que se apoyen en el uso de Internet para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando como referencia las normas de la UNESCO para las competencias docentes en su inciso de Competencias digitales: a) Nociones Básicas b) Profundización del conocimiento c) Generación del conocimiento. (UNESCO)

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Sugerencia Bibliográfica
	3	1. Nociones básicas: sociedad y tecnología <ul style="list-style-type: none"> • Tecnología como instrumento • Alfabetismo mediático • Datos e información vs comunicación • La sociedad red • Competencias e Internet 	Definir las características de la información y la comunicación y comprender la influencia de Internet y el ciberespacio en la sociedad.	Enseñar Nativos digitales Marc Prensky Ediciones SM 2011 ISBN 9788467552287 Enlace de compra: http://www.casadellibro.com/libro-ensenar-a-nativos-digitales/9788467552287/1942847 Tecnología Educativa Julio Cabero Almenara McGraw-Hill/Interamericana de España 2008 ISBN 9788448156138

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Sitios Web
	7	2.Nociones básicas: educación y tecnología <ul style="list-style-type: none"> • Tecnología y aprendizaje • Software, hardware y educación (entornos personales de aprendizaje) • El RSS y el navegador • El idioma en la red • Las referencias en la red (Citeulike, Diigo) • Software libre • Usabilidad y folksonomía • La interfaz y las redes • Hipertexto • Hipermedia 	Comprender las repercusiones de la tecnología en el ser humano y en la educación para identificar los métodos pedagógicos y su relación con las aplicaciones basadas en la Web para establecer estrategias de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • http://gestiondelastics.tumblr.com/ • Wiki de la clase: Educación Web • Eduteka • Grupo de Facebook: TICS SLP

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Artículos académicos
	9	3. Profundización del conocimiento: Competencias digitales <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación y aprendizaje • Ética y tecnología • Epistemología, pedagogía y tecnología 	Analizar la importancia de la pedagogía y las competencias transversales en el uso de tecnologías digitales para el diseño de estrategias de enseñanza basadas en el uso de las TICS.	<p>Minocha, S., Schroeder, A., & Schneider, C. (2011). Role of the educator in social software initiatives in further and higher education: A conceptualization and research agenda. British Journal of Educational Technology, 42(6), 889-903. doi:10.1111/j.1467-8535.2010.01131.x</p> <p>Mitra, S. (2010, July). The child driven education. In ted.com. Retrieved October 11, 2010, from http://www.ted.com/talks/lang/eng/sugata_mitra_the_child_driven_education.html</p> <p>Khan, A. W. (2008). Estándares de competencias en TIC para docentes. In eduteka.org. Retrieved April 20, 2012, from http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstándaresDocentes.pdf</p>

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Artículos periodísticos
	9	4. profundización del conocimiento: aprendizaje en la era digital <ul style="list-style-type: none"> • Construcción del conocimiento • Trabajo colaborativo • Trabajo en red • Aplicaciones para la construcción del conocimiento y el aprendizaje virtual • Opencourseware y cursos masivos 	Reconocer de manera conceptual y técnica las aplicaciones digitales para el diseño de materiales hipermedia para el aprendizaje colaborativo virtual y la construcción del conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> • Artículo: “Más información, menos conocimiento” – Mario Vargas Llosa • Entrevista: “En el futuro, la educación deberá enseñar a comparar sitios Web” – Umberto Eco

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	
	6	4. Generación del conocimiento: diseño pedagógico basado en tecnología <ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones en la nube • Gestión de la información y la comunicación en la nube • Streaming • Comunicación móvil 	Reconocimiento, crítica y utilización de aplicaciones mediáticas en la nube para proyectos educativos basados en la Web 2.0	

Fecha	No. Horas	Tema	Objetivo Educativo	Artículos periodísticos
	6	5. Generación del conocimiento: diseño de contenidos educativos digitales <ul style="list-style-type: none"> • Objetos de aprendizaje Tipos de Learning Management Systems • Aprendizaje y redes sociales (Google+ y Pearltree) 	Conceptualización y diseño de objetos de aprendizaje para el e-learning y sistemas de gestión virtual de aprendizaje (LMS).	

Metodología del curso:

Curso Práctico bimodal basado en proyectos.

Recursos didácticos necesarios:

Computadora para cada participante que cuenten con todos los plugins básicos (flash, java) y **Google Chrome**, Internet, cañón, audífonos, micrófonos, webcam.

Cañón y bocinas para proyección de videos e ilustración de ejercicios desde la computadora del facilitador.

Actividades:

Diseño de aplicaciones basadas en recursos online (Wikis, blogs, podcast)
 Uso de aplicaciones online: Pizarras digitales, distribución de contenidos en la nube
 Visionado de: Videos, análisis de textos, podcast, sitios Web, blogs y Wikis.
 Lecturas de artículos, capítulos de libros.
 Ejercicios en línea colaborativos.

Aplicaciones a aprender: Wikispaces, Twitter, Tumblr, Dropbox, Moodle, Google+, Google Drive, Google Books, U-Stream, Prezi, Yola, Aviary, Diigo, CiteuLike, Facebook y Pearltree.

Trabajos citados

NESCO. (s.f.). UNESCO. Recuperado el 22 de enero de 2010, de <http://74.125.155.132/custom?q=cache:211Jy6WISWAJ:cst.unesco-ci.org/sites/projects/cst/The%2520Standards%2520SP/ICT-CST-Competency%2520Standards%2520Modules%2520-%2520SP.doc+competencias&cd=1&hl=es&ct=clnk&client=google-coop-np>